

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terus meningkat dengan pesat, ditunjukkan dengan banyaknya inovasi dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan manusia. Teknologi mempunyai kemampuan untuk mengubah perspektif serta perilaku manusia dalam menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan. Selain itu, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menghasilkan banyak transformasi dalam bidang pendidikan di Indonesia. Bersamaan dengan kemajuan tersebut, proses pembelajaran juga mengalami kemajuan yang signifikan, baik dalam metode pembelajaran, media pembelajaran, maupun proses pembelajaran (Mulyono et.al . 2019).

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan terutama selama masa pandemi covid yang berlangsung selama dua tahun mengalami perubahan pada kegiatan belajar mengajar. Teknologi dimanfaatkan sebagai pengganti metode pembelajaran konvensional yang sebelumnya digunakan dalam proses pembelajaran. Metode konvensional adalah metode pembelajaran secara tradisional yang dikenal dengan metode ceramah, metode ini telah lama digunakan sebagai alat komunikasi verbal antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Dwiflora et.al . 2021). Hal ini sejalan dengan Surat Edaran yang dikeluarkan melalui Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (No. 719 Tahun 2020) tentang Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus. Kurikulum dalam satuan pendidikan di bawah kondisi khusus memberikan fleksibilitas bagi sekolah untuk memilih kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Kemudian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengembangkan prototipe kurikulum sebagai bagian dari kurikulum nasional untuk menginspirasi belajar pemulihan selama pandemi Covid 19. Mulai tahun 2022, kurikulum nasional memiliki 3 alternatif kurikulum yang dapat dipilih melalui satuan pendidikan untuk pemulihan pembelajaran

selama pandemi Covid 19, yaitu Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat (Kurikulum 2013 Sederhana), dan Kurikulum Prototipe.

Situasi ini memicu guru untuk mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai *platform* pembelajaran daring yang efektif bagi siswa dan tidak menurunkan esensi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan perangkat komputer dan *smartphone* selama masa pandemi covid telah membentuk kebiasaan baru bagi guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima materi pembelajaran. Oleh karena itu, saat ini pasca pandemi covid ketika proses pembelajaran berlangsung tatap muka, siswa sudah terbiasa menggunakan ponsel dalam proses pembelajaran (Sundoro & Wibawa., 2019). Dalam rangka menindak lanjuti Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (No. 262 M Tahun 2022) tentang Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (No. 56 M. Tahun 2022) Tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Dalam Rangka Pembelajaran Pemulihan. Lembaga pendidikan saat ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum merdeka belajar memiliki karakteristik yaitu mengkhususkan pada pengembangan *soft skills* dan karakter, mengkhususkan pada materi esensial, relevan dan mendalam serta pembelajaran yang fleksibel. Proses belajar yang fleksibel guru dan siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan lebih leluasa melalui penggunaan berbagai *platform* media pembelajaran yang efektif dan memberikan kemudahan bagi guru dan siswa serta dapat diakses menggunakan *smartphone* atau komputer.

Fotografi dasar adalah salah satu mata pelajaran pada kelas 10 jurusan desain komunikasi visual (DKV). Pada kurikulum merdeka belajar CP dan ATP dasar-dasar DKV fase E poin 7 fotografi dasar mempelajari materi anatomi kamera, jenis-jenis kamera dan jenis-jenis lensa. Pembelajaran fotografi dasar memerlukan media atau alat peraga yang sesuai untuk memvisualisasikan materi agar siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan media pembelajaran menjadikan suasana pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang

yang lebih luas untuk siswa dalam mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan kemampuan dan minat siswa. Saat ini media pembelajaran dengan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat diakses melalui *smartphone* akan sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Putra, 2018).

Bentuk dari *platform* media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan *smartphone* diantaranya aplikasi media pembelajaran *augmented reality* (AR). Media pembelajaran AR adalah teknologi yang menggabungkan informasi virtual dengan realitas dunia nyata. Teknologi AR meliputi elemen multimedia, pemodelan 3D, *audio*, *video*, kecerdasan interaksi dan sensor yang dapat terintegrasi dengan objek nyata secara *real-time*. Pemanfaatan media pembelajaran *augmented reality* dalam proses pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru karena tidak perlu menjelaskan setiap informasi secara detail karena sudah tersedia secara *real-time* dalam aplikasi *augmented reality* yang dapat diakses melalui *smartphone*. Penggunaan *augmented reality* dalam pembelajaran memberikan cara baru untuk berinteraksi dengan dunia nyata dan dapat menciptakan pengalaman yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata atau virtual.

Media pembelajaran AR memiliki kemampuan unik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran *immersive* dan *hybrid* yang menggabungkan objek nyata dan virtual. Keunggulan menggunakan media pembelajaran AR memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, siswa dapat mengeksplorasi fenomena ilmiah yang tidak dapat terjadi di dunia nyata, memanipulasi objek virtual dan mengamati fenomena dunia nyata yang sulit dipahami dapat dibantu dengan aplikasi *augmented reality*, dan dapat meningkatkan kemampuan spasial tiga dimensi dalam memvisualisasikan objek dua dimensi pada pembelajaran (Khan et.al . 2019).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran fotografi dasar adalah aplikasi *augmented reality*. Penggunaan aplikasi *augmented reality* anatomi kamera pada pembelajaran fotografi dasar dapat menampilkan visual yang lebih nyata dibandingkan menggunakan media pembelajaran video. Aplikasi *augmented reality* anatomi kamera memberikan visual pada objek 3D yang dapat

dilihat 360° sehingga lebih mudah dikenali karena sesuai dengan objek aslinya. Media pembelajaran *augmented reality* anatomi kamera dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui smartphone dengan sistem operasi Android maupun IOS. Dengan menggunakan media pembelajaran *augmented reality* anatomi kamera dapat memberikan pengalaman baru dan menarik bagi siswa dalam mempelajari anatomi kamera.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru mata pelajaran fotografi dasar Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMKN 14 Bandung yaitu Bapak Arif Nugraha, S.Pd, diketahui bahwa sebagian besar siswa sudah mengetahui anatomi kamera, jenis-jenis kamera, dan jenis-jenis lensa, namun ketika mempraktikkan fotografi dasar, mereka tidak mengetahui bagian kamera yang digunakan dalam praktik tersebut. Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran fotografi dasar masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu guru menjelaskan secara langsung materi anatomi kamera dengan membawa kamera sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu keterbatasan sarana dan prasarana sekolah untuk memfasilitasi siswa dalam praktik fotografi dasar. Sekolah hanya menyediakan 4 kamera digital, 1 lensa tele dan 3 *lightbox* hal tersebut disebabkan oleh harga dari peralatan fotografi yang relatif mahal. Guru sudah berupaya untuk mengatasi keterbatasan peralatan fotografi dengan menggunakan metode pengelompokan siswa, dengan membagi siswa menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok diberikan 1 kamera digital dan kamera tersebut bergiliran digunakan oleh siswa lainnya. Namun belum tersedia media pembelajaran yang efektif untuk digunakan pada materi anatomi kamera, diharapkan dengan dibuatnya media pembelajaran *augmented reality* anatomi kamera dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari materi anatomi kamera pada mata pelajaran fotografi dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *augmented reality* yang dapat menjadi alternatif dari alat praktik fotografi dasar yang terbatas di SMKN 14 Bandung. Media pembelajaran yang dibuat adalah aplikasi *augmented reality* anatomi kamera. Dalam media pembelajaran

augmented reality anatomi kamera ini terdapat materi yang mencakup anatomi kamera, jenis-jenis kamera, dan jenis-jenis lensa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Perancangan Media Pembelajaran Augmented Reality Anatomi Kamera Pada Mata Pelajaran Fotografi Kelas X Di Smkn 14 Bandung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu :

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran anatomi kamera pada mata pelajaran fotografi dasar.
2. Peralatan praktik di sekolah yang terbatas menjadi kendala untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran fotografi dasar.
3. Media Pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, belum ada pembuatan media pembelajaran *augmented reality* anatomi kamera pada mata pelajaran fotografi dasar di SMKN 14 Bandung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *augmented reality* anatomi kamera dalam proses pembelajaran ?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *augmented reality* anatomi kamera pada mata pelajaran fotografi dasar ?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *augmented reality* anatomi kamera dalam mata pelajaran fotografi dasar pada siswa kelas 10 di SMKN 14 Bandung ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *augmented reality* anatomi kamera dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *augmented reality* anatomi kamera pada mata pelajaran fotografi dasar di SMKN 14 Bandung.

3. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *augmented reality* anatomi kamera dalam mata pelajaran fotografi dasar pada siswa kelas 10 di SMKN 14 Bandung.
4. Mengetahui hasil media pembelajaran *augmented reality* anatomi kamera dalam mata pelajaran fotografi dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dan acuan bagi penelitian-penelitian berikutnya yang terkait dengan media pembelajaran *augmented reality* anatomi kamera pada mata pelajaran fotografi dasar, serta menjadi bahan kajian lebih dalam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan cara yang lebih inovatif melalui penggunaan media pembelajaran *augmented reality* anatomi kamera dalam mata pelajaran fotografi dasar.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, diharapkan guru dapat meningkatkan pemahaman mengenai penggunaan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran fotografi dasar. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi para guru dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif selama proses belajar mengajar di sekolah.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menggunakan media pembelajaran *augmented reality* anatomi kamera pada mata pelajaran fotografi dasar serta dapat digunakan sebagai referensi jika menjadi pendidik di masa depan.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi berperan sebagai pedoman penulisan agar dalam penulisan ini lebih terarah, maka skripsi ini dibagi menjadi beberapa BAB. Adapun struktur organisasi skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada Pendahuluan berisi tentang: Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian Dan Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II Kajian Pustaka

Pada Kajian Pustaka berisi tentang: Landasan Teori, Penelitian Terdahulu.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada Metode Penelitian berisi tentang: Desain Penelitian, Partisipan, Pupulasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Pengolahan Data, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan Pembahasan berisi tentang : Hasil dan Pembahasan penelitian yang terdiri dari hasil pembuatan media pembelajaran, hasil uji validasi ahli, hasil uji respon pengguna, dan hasil pre-test dan post-test.

BAB V Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan dan saran memuat tentang kesimpulan dari hasil analisis temuan penelitian, serta saran bagi para pembaca dan pengguna hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN